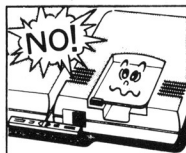
HE system
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
ガルクライト
TDF2
©1991 DATA WEST
©1991 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

パック・イン・ビデオ のCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意

スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。

①まずINTERFACE UNITとCD·ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。

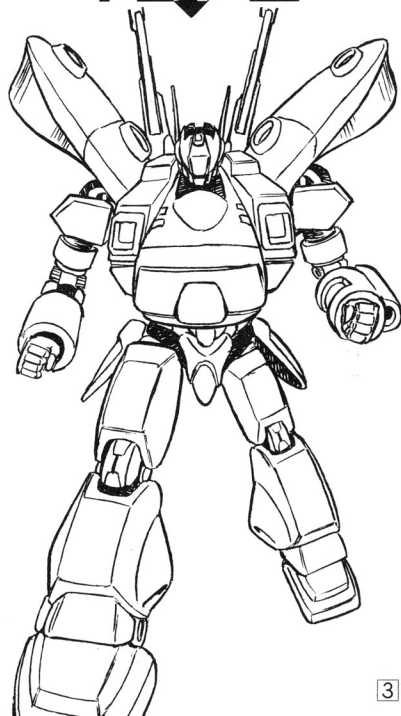
②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD·ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD·ROM²にセッティングしてください。

⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD·ROM² SYSTEM専用のゲームソフトです。

＊CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

目次

ガルクライトTDF2

STORY

西暦2033年、外宙宙より突如として襲来した宇宙怪獣によって、人類は滅亡の危機を迎えていた。対抗すべき戦力であるTDF(Terrestrial Defense Force＝地球防衛軍)は、猛威を増す侵入者の前になすすべもなかった。しかも、怪獣たちは地球のような有機性惑星が栄養源であり、将来にわたって連続的な襲来が予測された。この非常事態を受けて、世界安全保障理事会は異例の早さで決断を下した。最初の襲来より２年、西暦2035年、TDFが再編成され、同時に非限定級トップミッション「ガルクライト」が発令されたのである。

ゲームの仕方

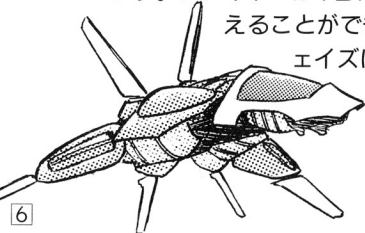
■ゲームの始め方

CD-ROMディスクをセットしてRUNボタンを押すと、しばらくしてタイトル画面が表れます。この時に、もう一度RUNボタンを押すと、ステージ選択画面になります。但し、初めてプレイされる場合、ステージ選択は行なえません。

■ゲームの目的

このゲームは、キャンペーン型戦略シミュレーションです。ゲームの目的は、地球に襲来してきたPLEA（プラネットイーター）を撃退することにあります。各ステージは、PLEAを全て倒せばクリアです。ステージごとに、地形・敵の種類・敵の数などは異なっています。全ステージのクリアめざして頑張って下さい。

■ゲームの進め方

ゲームはTDF軍（プレイヤー）とPLEA軍（コンピュータ）が交互に行動をとることで進行します。行動時を「フェイズ」といいます。フェイズはTDF軍フェイズとPLEA軍フェイズに分かれており、この2つを1組として「ターン」といいます。プレイヤーはTDF軍フェイズの間、各TDFユニットに命令を与えることができます。TDFフェイズが終わるとPLEA軍のフェイズに変わります。これを繰り返しながらゲームは進み、TDF軍の勝利、または敗北の条件が満たされた時点で、ステージ終了となります。

■ステージの勝利条件

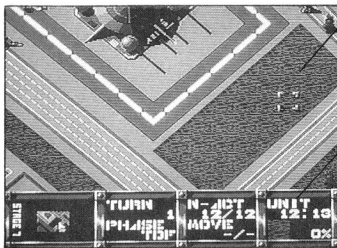
各ステージ、MAP上の全てのPLEA軍を倒すとTDF軍の勝利です。ガルアタッカー(ガルソニック、ガルクラック、ガルウェイブ)の内のどれか1機か、ガルクライトがPLEA軍に破壊されるとTDF軍の敗北になります。負けるとゲームオーバーになり、最初のゲームタイトル画面にもどりますので、そこから再スタートして下さい。

■ゲームのセーブ・ロードについて

このゲームでは、ステージをクリアするごとに、自動的にセーブが行われます。また、ステージが進むごとにセーブし直されており、たえず一番先のステージがセーブされています。インターフェイス・ユニットのゲームセーブ用容量が足りなくなってセーブできない場合、ステージセレクト時に、メッセージが表示されます。その場合は、他の不要なセーブデータを消して下さい。なお、ゲーム途中でのセーブはできませんので、注意して下さい。

ロードは、ステージセレクト画面で行います。セーブされたステージまでのどのステージからでもロードできます。十字キーの上下で選択して、ⅠボタンかⅡボタンを押して決定して下さい。そのステージでの勝利条件、ガルクライトの合体可能ターン、敵ユニットの数が表示され、そのステージの最初からロードされます。ゲーム途中からのロードは、できません。

画面の見方

画面はメインマップとデータウィンドの2つに分かれています。メインマップは、データウィンドのSUBMAPに対応しています。戦闘、移動などの操作カーソルはこの画面に表示されます。

メインマップ
ユニットの操作、コマンドはすべてこのMAP上で行います。

データウィンド
ゲーム中の各データを表示しています。各項目については下にあります。

■データウィンドの見方

①SUBMAP
現在、プレイしているステージの全体マップが表示されています。

②TURN
現在のターン数を表示。ガルクライト合体可能ターンの参考になります。

③PHASE
現在どちら側のフェイズであるかを表示しています。

④N-ACT
現在のTDF軍の全ユニット数と、まだ行動していないユニット数を表示しています。PLEA軍は表示されません。

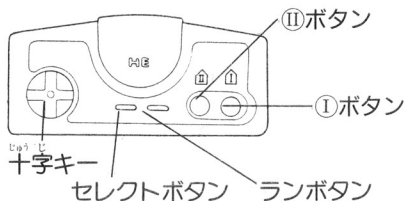
⑤MOVE
移動を選択したTDFユニットの全移動ポイントと、残っている移動ポイントを表示します。

⑥UNIT
TDF軍とPLEA軍の残っているユニットの総数をそれぞれ表示。右がTDF軍で左がPLEA軍です。

⑦TOPOGRAPHY
メインMAPのカーソルが指している地形と、その場所の地形防御力を表示しています。

操作方法

ゲーム中の操作は全て、パッドによって行います。ユニットにカーソルを合わせて、Ⅰボタンを押すと、そのユニットを選択したことになり、この時はじめてそのユニットに対して指令を与えることができます。

十字キー
カーソルの移動とコマンドの選択に使います。カーソルはSUBMAPのカーソルに対応しています。コマンドはブルーに変わっている所を選択しています。

セレクトボタン
セレクトボタンは使用しません。ランボタンと同時に押せばリセットになります。

ランボタン
ゲームをスタートする時に使います。このゲームはポーズがききません。

Ⅰボタン
ユニット、コマンド、移動位置などを決定する時に使います。

Ⅱボタン
ユニット、コマンド、移動位置などのキャンセルに使います。

コマンド解説

「ガルクライト・TDF2」は、全て、コマンドによってゲームが進みます。メインコマンドはユニットに対する命令、サブコマンドはその他の命令です。

メインコマンド

このコマンドは、選択したユニットに対する命令コマンドです。ユニットを決定すると、画面が切りかわり、コマンド選択画面になります。

MOVE（移動）

ユニットを移動させる時に使います。このコマンドを選択すると元の画面に戻り、移動可能な範囲が明るくなります。範囲内で移動して下さい。

ATTACK（攻撃）

PLEAを攻撃する時に使います。攻撃は選択したユニットの上下左右の隣の敵にしかできません。攻撃した後の移動はできません。

STANDBY（待機）

何も行動したくない時に使います。このコマンドを入力した後でも、ユニットは行動可能です。また、すでに行動したユニットでも使用できます。

WEAPON（武器交換）

現在、装備している武器を交換する時に使います。このコマンドを選択すると武器が変化します。武器が一つだけの場合、コマンドは表示されません。

UNIT
（ユニット交換）

ユニットが重なっている場合に、下のユニットを選択したい時に使います。このコマンドを選択するとユニットが入れ代わって表示されます。

サブコマンド

TDFユニットのない場所で①ボタンを押すと、4種類のコマンドが表示されます。

UNIT DATA
（ユニットデータ）

ユニットのデータを表示します。TDFかPLEAかを選択して下さい。表示内容は各ユニットの名称、残りHP、現座標です。

GUNGNIR
（グングニル）

衛星兵器グングニルが攻撃を行います。グングニルはケッカイ内全てのユニットを攻撃します。ただし、グングニルはケッカイが作動していないと攻撃することはできません。

RESTART
（再スタート）

現在、プレイしているステージを最初からやり直します。行き詰まった時に使えば、もう1度挑戦することができます。

PHASEEND
（フェイズエンド）

TDFフェイズを終了させます。全てのユニットを行動させていない時は、終了していいかどうかを〈YES・NO〉で選択して下さい。

攻撃の種類

攻撃の方法は大きく分けて３種類あります。１つは１対１で戦う通常攻撃。２つ目はTDFユニット２機で戦う同時攻撃。３つ目が衛星兵器「グングニル」を使った間接攻撃です。

通常攻撃

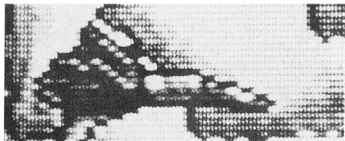
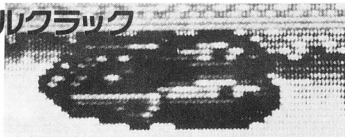
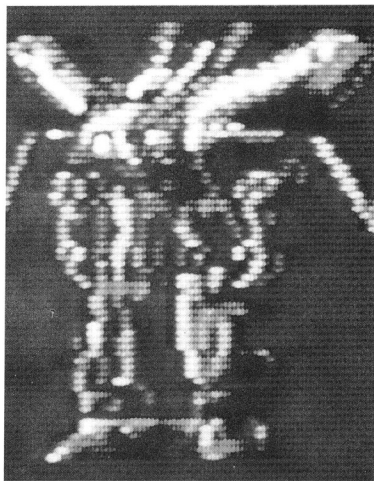
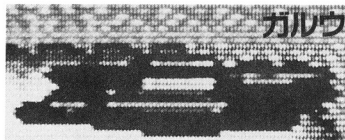
１つのユニットで１体のPLEAを攻撃します。攻撃するPLEAユニットを選択すると、戦闘画面に切りかわります。TDFユニット、PLEAユニットそれぞれの下に、その名称、HP、武器レベルが表示されます。戦闘は、仕掛けた方の先攻です。それぞれ１回ずつ攻撃できます。

２つのユニットで、同時に一体のPLEAを攻撃します。まだ攻撃していないユニットが２機重なっている時のみできる攻撃です。まず上のユニットが通常攻撃を行ない、その後、下のユニットが攻撃を加えます。後から攻撃するユニットは敵からの反撃を受けません。

衛星兵器「グングニル」から攻撃するものです。まず、４機で構成されたケッカイのいずれか１機に、「ATTACK」コマンドを指令します。指令を受けると、ケッカイは４機で強力な磁場を発生させ、その内側にいる敵を行動不能にします。この時にサブコマンドの〈GUNGN IR〉を選び、攻撃して下さい。

TRI-CHANGE(合体)

TRI-CHANGEは、3機のガルアタッカーを合体させ、巨大ロボ、ガルクライトになること。合体は、合体可能ターンをすぎてから、3機を重ね合わせるだけで完了します。

ガルソニック

ガルクラック

ガルウェイブ

ガルクライト

DATA

移動力：7ポイント

HP：192

武器：アクセルボルト

　　　プラズマバージ

ユニット

■ユニットについて

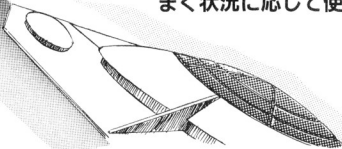
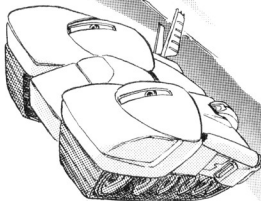
ユニットには、それぞれ特徴があります。主な特徴は、移動力、HP、武器などです。各ステージによって登場するユニットは異なります。

■ユニットデータ

ユニットを選択するとコマンド画面になり、HP、ユニットの名前、武器の名前、武器レベルが表示されます。移動力は「MOVE」の選択時にデータウインドに表示されます。

HP —— そのユニットの耐久力です。攻撃を受けると減少し、0になるとユニットが消滅します。ターンごとに少し回復します。

移動力 —— そのユニットの移動できる距離です。地形によっては、移動力が多くかかり、移動距離が短かくなることがあります。

武器 —— 武器は、それぞれ攻撃力のレベルが決められています。ビーム系は威力がありますが、命中率が低く、ミサイル系は命中率は高いが威力が弱くなっています。うまく状況に応じて使いわけて下さい。

TDFユニットデータ

TDF軍の精鋭ユニットたち。このユニットたちを使って、PLEA軍を撃退しよう！　ユニットは、空軍・地上部隊・海上部隊・固定兵器に分かれる。それぞれの特性をよく生かして、戦略を立てて戦おう。

ガルソニック

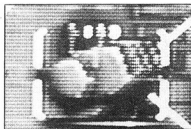
HP：103
移動力：9
武器：チェイスボマー／フォトンボール

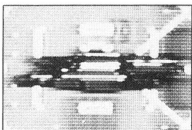
ケッカイ

HP：87
移動力：0
武器：特殊な磁場を発生させる

ガルクラック

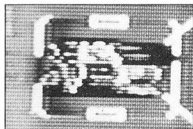
HP：119
移動力：6
武器：サンスピアー／パックミサイル

ラピッド・ファイア

HP：79
移動力：0
武器：パックミサイル

ガルウェイブ

HP：111
移動力：6
武器：フォールドボム

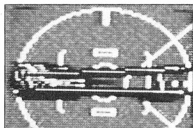
ディライズ

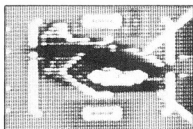
HP：103
移動力：6
武器：フレアミサイル

エンタラック

HP：111
移動力：4
武器：フレアミサイル／フォトンボール

アープレント

HP：111
移動力：7
武器：チェイスボマー／フォトンボール

ゲルバット・ジー・バルズ

HP：119
移動力：3
武器：ライトレーザー／フォールドボム

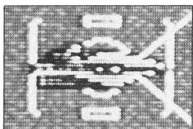
シェザスカル

HP：95
移動力：5
武器：シュートボム／ライトレーザー

キャザトア

HP：119
移動力：7
武器：グラビトンレイ／パックミサイル

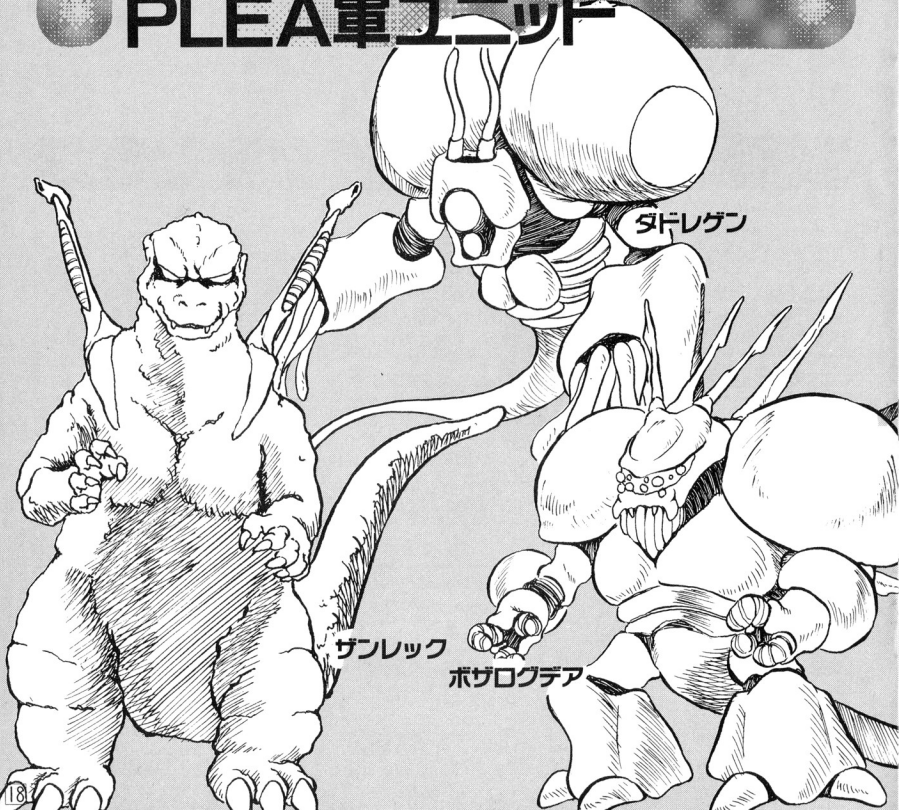
ヴィワイヤー

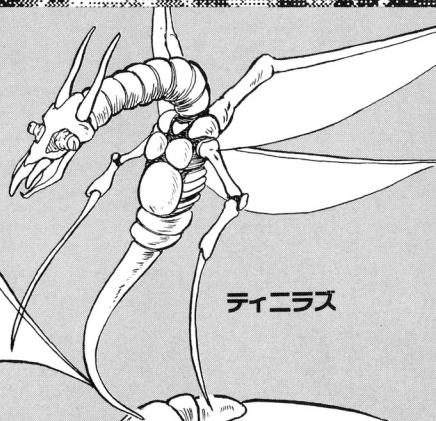
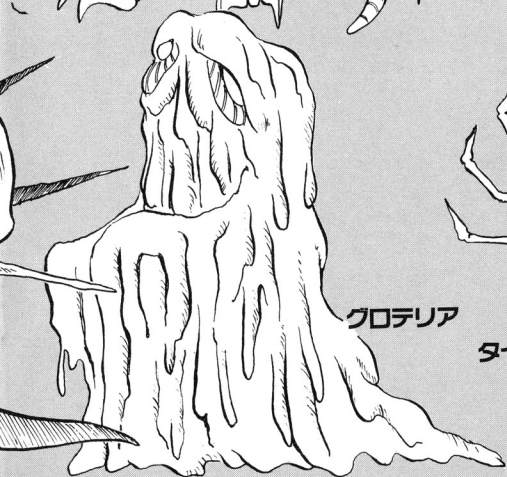
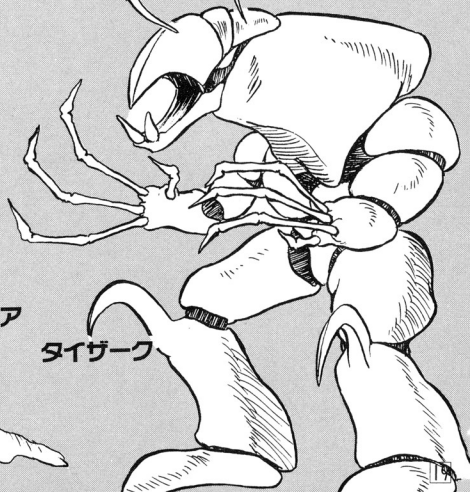
HP：95
移動力：5
武器：チェイスボマー

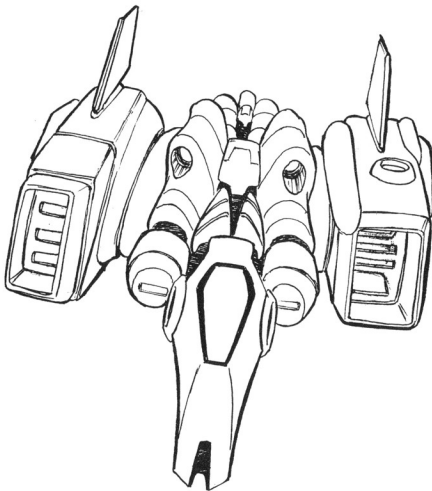
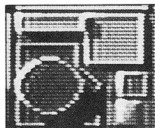
ロップレイ

HP：95
移動力：5
武器：フォールドボム

〈TDFユニット数値表〉

TDF軍のユニット・データを見やすいように表であらわしました。移動力、HPなどが一目でわかるようになっています。戦略に活用して下さい。

名称	HP	移動力	ビーム兵器	ミサイル兵器
ガルクライト	192	7	プラズマバージ	アクセルボルト
ガルソニック	103	9	フォトンボール	チェイスボマー
ガルクラック	119	6	サンスピアー	パックミサイル
ガルウェイブ	111	6	――――	フォールドボム
ラピッド・ファイア	79	0	――――	パックミサイル
ケッカイ	87	0	――――	――――
ディライズ	103	6	――――	フレアミサイル
アープレント	111	7	フォトンボール	チェイスボマー
シェザスカル	95	5	ライトレーザー	シュートボム
ヴィワイヤー	95	5	――――	チェイスボマー
エンタラック	111	4	フォトンボール	フレアミサイル
ゲルバット・ジー・バルズ	119	3	ライトレーザー	フォールドボム
キャザトア	119	7	グラビトンレイ	パックミサイル
ロップレイ	95	5	――――	フォールドボム

PLEA軍ユニット
ダドレゲン
ザンレック
ボザログデア

パラテラス
ティニラズ
グロテリア
タイザーク

地形の種類と効果

MAPにはいろいろな地形があり、それぞれユニットに対して影響を与えます。地形の効果はTDF軍もPLEA軍も同じように受けます。

建物

TDF軍のユニットは進入できない。PLEAによって破壊されると荒地になる。

海・河川

陸上ユニットは進入できない。多少の地形効果を得ることができる。

宇宙

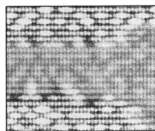
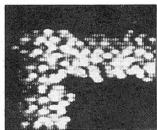
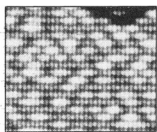
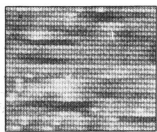
ガルクラック、ガルウェイブは動きに制約を受ける。地形効果はない。

山地

空中ユニット以外は進入できない。地形効果はなし。

洞窟

多少の地形効果がある。

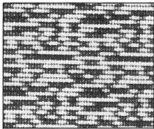
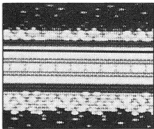
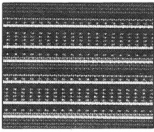
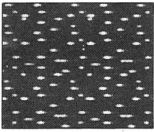
地中

TDF軍のユニットは進入できないが、PLEAは掘り進むことができる。

荒地

移動ポイントは多くかかるが、地形効果は高い。建物が破壊されると荒地になる。

空中

空中ユニットしか、移動できない。地形効果はなし。

平野

海上ユニット以外の全てのユニットが進入可能。地形効果はほとんどない。

道路

海上ユニット以外の全てのユニットが進入可能。地形効果が10%ある。

線路

地上ユニットは平地にくらべ移動ポイントが多くかかってしまう。地形効果はやや高い。

森林

全地形中で最も高い地形効果を持つ。
その代わり、移動ポイントも多い。

〈地形効果表〉

TDFユニットが移動する場合の消費するポイントを表にまとめました。0のところは移動できないことをあらわしています。

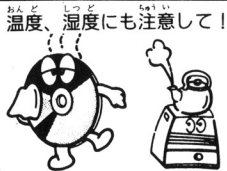
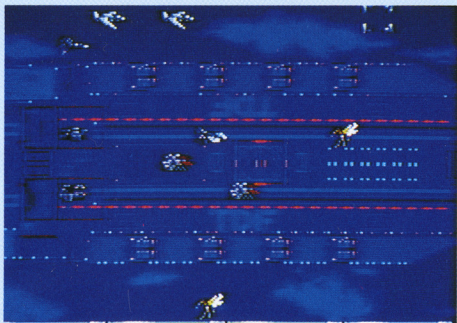
名称	平野	道路	線路	荒地	森林	山地	海･河川	建物	洞窟	空中	宇宙
ガルクライト	1	1	1	1	2	0	1	0	1	0	1
ガルソニック	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ガルクラック	1	1	2	2	2	0	0	0	1	0	2
ガルウェイブ	1	1	2	3	3	0	1	0	1	0	2
R−ファイア	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ケッカイ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ディライズ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
アープレント	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
シェザスカル	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
ヴィワイヤー	1	1	2	2	2	0	0	0	1	0	0
エンタラック	1	1	2	3	2	0	0	0	1	0	0
G−Gバルズ	1	1	2	2	3	0	0	0	1	0	0
キャザトア	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
ロップレイ	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0

CD-ROMディスク●保管上の注意

●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

〒104 東京都中央区銀座 6 -13-16銀座
ウォールビル6F　TEL(03)5565-8732